ноябрь
№10 (132)
9 ноября 2010 г.

Игровой СТАНДАРТ ПК

1С

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ!

CALL OF DUTY
BLACK OPS





Hi-Rez Studios, купившая права на разработку новых игр в серии Tribes, анонсировала MMOFPS «Tribes Universe».

По словам авторов, суть геймплея останется прежней: на огромных открытых картах развернутся сражения с участием футуристической техники и бойцов, оснащенных «реактивными ранцами». Бороться за контроль над территорией будут три организации. В каждой отдельной битве столкнутся более 100 человек.

Альфа-тестирование «Tribes Universe» начнется в конце января следующего года. Первыми на него попадут владельцы персонажей 50 уровня в «Global Agenda», предыдущей игре Hi-Rez Studios.



Калининградская студия Katauri Interactive, создавшая «Космических рейнджеров» и возродившая серию King's Bounty, ведет разработку многопользовательской онлайновой ролевой игры «Royal Quest».

События новой MMORPG развернутся в уникальном мире Аура, где уживаются магия, технология и алхимия. Ауре грозит опасность – вторжение черных алхимиков, стремящихся заполучить крайне редкий и ценный минерал элениум, который обладает уникальными свойствами. Король призвал отважных воинов подняться на защиту державы и изгнать захватчиков. В награду за подвиг он пообещал героям высокие титулы, роскошные замки и богатые имения.

Желающим стать лордами и получить собственный замок придется воевать с обитателями темных лесов и бескрайних пустынь, подземными жителями и морскими чудовищами, болотными тварями, геометрами, орками, демонами и многочисленными ордами нежити. По словам авторов, огромный игровой мир состоит более чем из ста локаций.

В режиме PvE игроки займутся исследованием подземелий, поисками сокровищ и истреблением «боссов». Режим PvP позволит воевать с другими пользователями и будет доступен на специальных территориях. Желающие смогут завоевать замок подходящих размеров – для себя и пары друзей или целого клана.

Выход игры намечен на весну 2012 года.



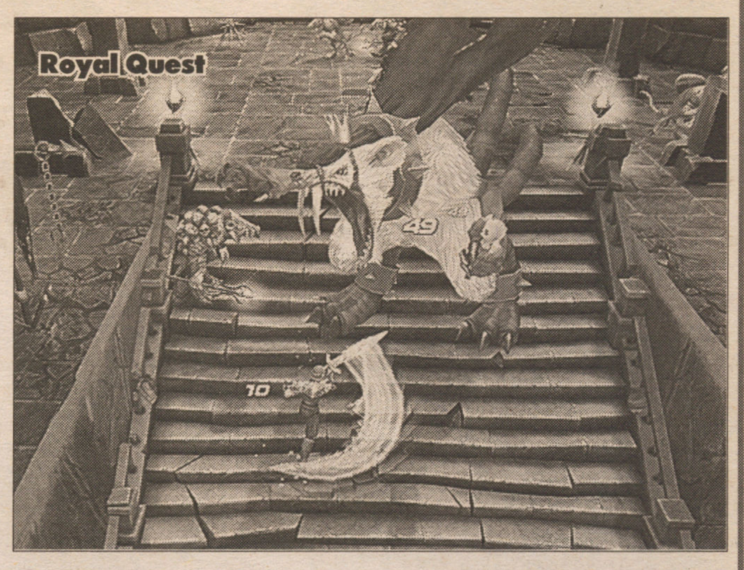
Во время GDC Online директор Battle.net Грег Канесса сообщил о том, что до выхода следующего эпизода «StarCraft II» осталось не менее 18 месяцев.

Таким образом, «StarCraft II: Heart of the Swarm» выйдет скорее всего в марте-апреле 2012 года.

Чуть позже продюсер «StarCraft II» Крис Сигарти подтвердил слова Канессы и добавил, что действие второго эпизода развернется спустя 100 лет или чуть меньше после событий, описанных в «StarCraft II: Wings of Liberty» и расскажет игрокам о расе Зергов.



«Defense of the Ancients», культовый мод к RTS «Warcraft 3», обрел еще одного духовного наследника. Вслед за авторами «Demigod» и «League of Legends», собственный римейк под названием «Dota 2» решила создать Valve Corporation. Разработку возглавляет дизайнер по прозвищу IceFrog, развивающий DotA с 2005 года.



Геймплей «Dota 2» в точности повторяет оригинальный мод, являющийся гибридом RTS и RPG. Задача команды – уничтожить базу противника. С каждой стороны в сражении участвуют до пяти человек. Каждый игрок управляет лишь одним героем, а «пушечное мясо» подчиняется искусственному интеллекту.

Valve перенесет в «Dota 2» всех героев, доступных в DotA-Allstars. Геометрия карты, предметы, навыки и апгрейды также перейдут в новую игру без изменений.

Радикальные изменения коснутся лишь технической части. Игра использует последнюю версию движка Source с улучшенным глобальным освещением и честной симуляцией ткани. Встроенный голосовой чат значительно облегчит общение с соратниками. Если какой-то участник потеряет связь с сервером, компьютер возьмет на себя управление его героем.

Кроме того, «Dota 2» станет полигоном, на котором Valve опробует новые возможности Steamworks, позволяющие членам игрового сообщества лучше взаимодействовать между собой.

«Dota 2» выйдет на PC и Mac в следующем году.



Atari готовится возродить одну из своих классических игр – космический симулятор «Star Raiders», вышедший в 1979 году для консоли Atari 2600; именно он когда-то вдохновлял создателей «Elite», «Star Wars: X-Wing» и «Wing Commander».

Разработчики из Incinerator Studios намерены сохранить знакомые сюжет и вселенную, но подать их в современной форме. Полеты по огромной галактической карте и распределение энергетического запаса перекочуют в римейк, а корабли теперь научатся трансформироваться на лету и изменять свои свойства. Кроме того, новая «Star Raiders» предложит ворох сетевых режимов, от командных сражений до дуэлей.

Релиз на ПК (только в цифровом виде), Xbox 360 и PS3 намечен на начало следующего года.



Ролевая игра «Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned», выход которой был намечен на 2011 год, не увидит свет. Из Propaganda Games, занимавшейся разработкой, уволено около 100 человек. Другому проекту студии, игре по фильму «TRON: Evolution», ничто не угрожает – Disney Interactive Studios выпустит его 7 декабря текущего года.



КИНО 

Марк Уолберг сыграет главную роль в фильме «Тед», где компанию его герою составит вредный плюшевый медведь.

Комедией «Тед» дебютирует в большом кино сценарист и продюсер «Гриффинов» и «Американского папаши» Сет МакФарлейн. Кинокомпания Media Rights Capital выделила на съемки 65 миллионов долларов, а студия Universal еще в апреле купила права на прокат.

Марк Уолберг сыграет обычного бостонского парня, который в детстве пожелал, чтобы его любимый плюшевый мишка Тед ожил. Случилось чудо, и медведь действительно заговорил. Спустя годы герой все также привязан к своему другу детства, но Тед, оказавшись довольно вредным созданием, мешает своему хозяину не только взрослеть, но и налаживать отношения с женщинами.

Медведя нарисуют на компьютере, а озвучит его сам МакФарлейн. Режиссер написал сценарий в сотрудничестве со своими коллегами по «Гриффинам», так что, несмотря на присутствие плюшевого мишки в кадре, детям на фильме делать нечего – картина позиционируется как комедия с рейтингом R.

Очередным проектом Стивена Спилберга станет экранизация технотриллера молодого американского писателя Дэниэла Х. Уилсона «Робопокалипсис» («Roboроcalypse»). Роман, рассказывающий о восстании роботов против человечества, поступит в продажу в июне 2011 года, а начало съемок запланировано на январь 2012-го.

Сценаристом выступит Дрю Годдар, в чьем резюме значатся сериалы «Баффи – истребительница вампиров», «Шпионка», «Остаться в живых» и фильм «Монстро».

Мэрил Стрип, Сандра Буллок и Опра Уинфри согласились сняться в пока еще безымянной комедии режиссера дилогии «Секс в большом городе» Майкла Патрика Кинга.

Написание сценария, по которому три героини фильма будут пытаться выжить в лабиринтах одержимости, опутывающих маркетинг, брак и массмедиа, Кинг намерен закончить уже к январю. Начало съемок намечено на лето будущего года.

Роберт Де Ниро и Сигурни Уивер сыграют главные роли в фильме «Red Lights» режиссера Родриго Кортеса («Погребенный заживо»).

Кинолента расскажет историю одного парапсихолога (Уивер). Изучения паранормальных явлений приводят ее к известному экстрасенсу (Де Ниро) и к ряду потрясающих открытий. Герой Де Ниро, человек уважаемый, возвращается к своему занятию спустя 30 лет, а героиня Уивер пытается пошатнуть его репутацию.

Съемки начнутся в феврале будущего года и пройдут в Испании.

Новинки кинематографа

Название: *Брестская крепость*
Жанр: *военная драма*
Режиссер: *Александр Котт*
Сценарий: *Владимир Еремин, Алексей Дударев, Екатерина Тирдатова*
В ролях: *Евгений Цыганов, Андрей Мерзликин, Павел Деревянко, Александр Коршунов, Юрий Анпилогов, Кирилл Болтаев, Анатолий Кот*



Сюжет. Фильм рассказывает о героической обороне Брестской крепости в первые дни Великой Отечественной войны. 22 июня, в 4:15 по московскому времени, немцы открыли по крепости артиллерийский огонь, уничтожив склады, водопровод, связь и нанеся огромные потери личному составу. Остатки гарнизона оказались разбиты на несколько групп и не смогли оказать скоординированного сопротивления. Тем не менее, военные действия в районе крепости продолжались еще более месяца.

Субъективно. На мой взгляд, «Брестская крепость» слегка не дотягивает до лучших кинолент советского времени, посвященных событиям той страшной войны. Однако это «слегка» настолько несущественно, что при желании им вполне можно пренебречь. Перед нами не просто эмоциональная военная драма, которая способна растрогать до слез любого человека. Это очень эффектное и действенное напоминание забывающим поколениям об ужасах не только Второй мировой, но и войны в принципе. Создатели картины нашли, как мне кажется, идеальный баланс между характерной для русского кино душевной «затянутостью» и непрерывным голливудским экшеном. В результате получился увлекательный фильм, который в состоянии понравиться даже самым «непоседливым» представителям молодежи и вместе с тем наполнен глубоким смыслом и великой скорбью. Кроме прочего, лично меня радует тот факт, что события, описанные в фильме, насколько это возможно для художественного произведения, совпадают с исторической действительностью. Большая, кстати говоря, нынче редкость.

Только в одном палка была все-таки перегнута – с суицидом переборщили. Если умирающий красноармеец, пристреливший свою жену и пустивший себе пулю в голову, еще воспринимается весьма сочувственно. А ползающий минуту назад на карачках кинооператор, подающий с улыбкой немецкому офицеру гранату с выдернутой чекой, «спускается на тормозах». То на застрелившемся военвраче уже начинаешь разочарованно морщиться. Под занавес добивает полковой комиссар Фомин (в действительности был выдан предателем и расстрелян), заявивший немцам, что он коммунист, комиссар и еврей. Режиссерское видение? Пусть так.

Коротко по сути: интересный, полезный, нужный фильм.

В. А. Белянский



ИСПЫТАНИЕ ВРЕМЕНЕМ

Название: Civilization V
Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: 2K Games (в России – 1С-СофтКлаб)
Минимальные системные требования: двуядерный процессор, 2 Гб ОЗУ, Radeon HD2600 XT / GeForce 7900 GS с 256 Мб памяти, занимает 4,7 Гб

Прощай, малыш. Я последний... Легендарная эпопея Сида Мейера подошла к концу. Сегодня последний обзор. Продолжения не будет...

Ну, конечно, не все так плохо, как кажется на первый взгляд. Дальнейшее развитие игры пойдет по пути моддинга. Firaxis оставит на совести народа самостоятельное додумывание и доделывание игры. Программисты и дизайнеры, звукоператоры и художники корпели над двадцать лет. Они устали. Поэтому авторы поставили точку. Но зато какую!

В августовском номере «Игрового Стандарта ПК» публиковалось превью пятерки. В него было запихано как можно больше ценной информации по изменившимся концепциям игры. Не буду снова все повторять, лишь кратко напомню. И свяжу с тем, что увидел на самом деле.

Что касается изменения существенных игровых концепций. Наука теперь зависит от населения. Один житель – одна колбочка. Постройки в городах (такие как библиотеки) или общественные институты (типа свободомыслия) преумножают колбы. Золото стало больше походить на золото – на него покупаются здания, юниты, ресурсы, а также дополнительные территории для поселений. Счастья в каждом отдельном городе больше не существует – имеется лишь общий показатель для всей вашей Империи. На него влияют общественные институты (в народе просто «цивики»), войска в городах, различные предметы роскоши и тому подобное. Граждане теперь не устраивают забастовки, срывая производство. При низком уровне счастья население городов перестает расти, а войска ощутимо хуже сражаются. Вот и все. Если же счастье в плюсе, то накапливаемые очки идут в копилку для наступления золотого века. Однако с наступлением оного, количество очков счастья для следующего существенно возрастает. Аналогичным образом достигаются и «цивики». Только данный процесс завязан не на счастливых рожах жителей, а на нотках культуры. Шаг за шагом. И каждый следующий шаг требует все больше ноток.

Вообще в старой доброй цивилизации трудно что-либо сильно изменить, а мелкие нововведения можно перечислять часами. Конечно, пятая часть похожа на четвертую и заимствует все ее свежие начинания. Хорошо знакомые чудеса света изменили свои эффекты, немного пересмотрены трейты лидеров государств, дипломатия стала повеселее. Науками меняться нельзя. Религий нет. Культурная победа теперь достигается путем полного исследования пяти «цивиков» плюс постройки чуда Утопия. Доминации нет, победа завоеванием достигается захватом всех столиц. Концепция великих людей не изменилась. Дерево технологий, в общем и целом, продолжает традиции предыдущей части. Графика улучшилась в сравнении с предыдущей частью, что-либо больше о ней сказать сложно. Может быть, стала менее мультяшной, более подходящей на третью часть серии. К тому же, программисты

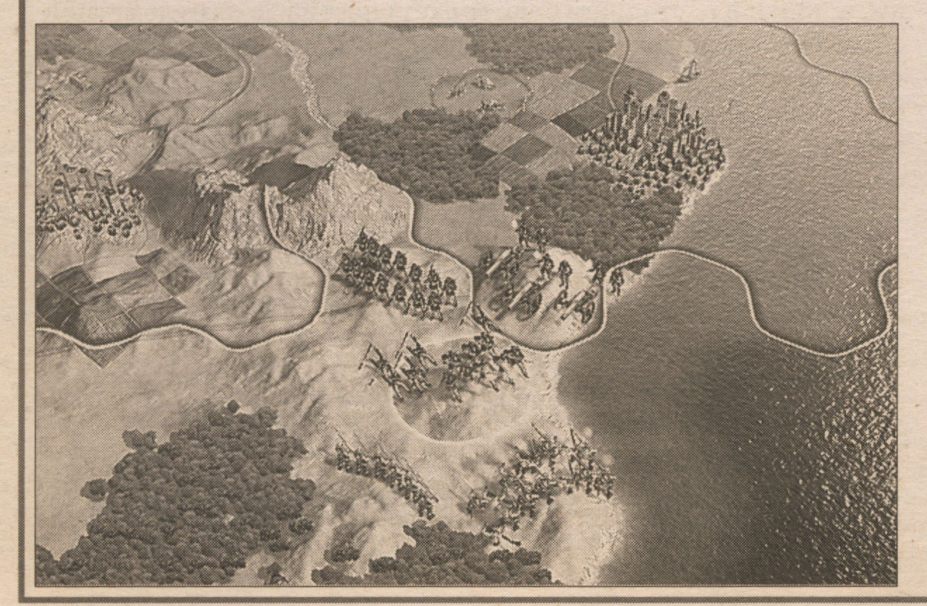




Firaxis добавили в игру возможность переключаться в любой момент времени в 2D режим. И получилось вполне достойно. В таком виде больше стратегии, нежели где-то еще.

Чуть не забыл про такой важный шаг создателей, как города-государства! Их абсолютно не заботит победа в игре, но они здесь не для украшения. Вы даете им денег либо выполняете их просьбу и таким способом повышаете свой рейтинг в глазах его жителей. Правда, этот рейтинг каждый ход стремится вернуться к нулю, поэтому его нужно поддерживать. Зачем? Естественно, не для галочки, а чтобы регулярно получать от полиса разнообразные бонусы (нотки культуры, еду, войска, ресурсы...). Если же ваше влияние на город-государство достигнет максимального уровня, то он приобретет статус союзника и будет выступать на вашей стороне в любом военном конфликте.

О новой боевой системе ранее было сказано очень много. Теперь клетки вместо квадратных стали шестиугольными (зовутся гексами), и ставить более одного юнита на такой гекс нельзя (это нововведение касается и городов – в одном городе один юнит). Города стало сложнее оборонять, зато они получили такой показатель как боевая мощь. Он в основном складывается из количества жителей, уровня укреплений и типа гарнизона. И именно с этой боевой мощью спорит штурмующее город подразделение. Также любой город умеет обстреливать территорию на две клетки вокруг. Сила обстрела, опять же, зависит от боевой мощи.



Каждый дохлый лучник теперь – боец невидимого фронта. Он шмаляет на две клетки вперед, если только на пути не стоят леса или холмы. Горы, кстати, сделаны непроходимыми, они не просто украшают общий пейзаж, а вносят существенные коррективы в ваше стратегическое планирование. Бой выглядит так же, как в четверке, но может не закончиться одним ходом – раненые солдаты иногда отходят на прежние позиции, в ожидании следующего хода. Что касается города, так его вообще необходимо завалить, словно босса, сведя лайфбар к нулю. Стратегических ресурсов всего пять и они конечны. Например, одно месторождение железа дает два подразделения, использующих сей металл. На фоне всего этого, каждый отряд (включая рабочих) стал в два раза мобильнее.

Содержание дорог в последней части великой серии стало стоить денег. Каждый ход вы отдаете примерно одну монетку за один тайл с дорогой (может зависеть от уровня сложности). Наверное, это и к лучшему. Разработчики не хотят, чтобы в конце игры ваше государство было покрыто густой паутиной бессмысленных дорог, поэтому магистрали необходимо прокладывать, заранее хорошо подумав. Кстати, наличие дороги не прибавляет гексу денег, зато за каждый торговый путь между столицей и провинциальным городом вы получаете отдельную прибыль.

«Цивилизация 5» будет требовать регистрации (но не постоянного подключения к инету) через Steam. Может быть, кто-то еще не привык к этому западному аналогу геймерского контакта, зато Steam автоматически качает и устанавливает все обновления и патчи, что заметно облегчает вам жизнь. Кстати, сразу же после релиза 22 октября вышло дополнение, включающее в игру монголов и, что самое приятное, совершено бесплатно.

Пройдя длинный и сложный путь через тернии к звездам, студия Firaxis завершила серию «Civilization». Выдержав испытание временем, эта команда создала одну из самых великих стратегий конца XX – начала XXI века. А может даже и больше. Поживем – увидим.

Александр Чарыков



МУЖСКАЯ РАБОТА

Название: Medal of Honor
Жанр: стрельба от первого лица
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
Минимальные системные требования: Windows XP (SP3) / Vista (SP2) / 7, Pentium D 3,2 ГГц / Core 2 Duo 2,0 ГГц / Athlon 64 X2, 2 Гб ОЗУ, GeForce 7800 GT / X1900 с 256 Мб видеопамяти, занимает 7,3 Гб

«Medal of Honor» отважно отстаивает своё право на существование, вновь вступая в неравный бой с титанами современных военных шутеров. Акцент, сделанный на реалистичности происходящих событий в одиночной игре, и особое внимание, уделенное сетевому режиму, даёт игре шанс на успех и надежду, что в ближайшем будущем нам предстоит еще не одна встреча с этим известным брэндом.

Разработчики с самого начала обещали сделать игру по мотивам настоящих военных операций, где нет места красочной фантазии, и всё вокруг пропитано духом непростой профессии спецназовца. Сказано – сделано! Игра действительно настолько внимательна к деталям, что хорошо бы смотрелась даже на большом экране, и рельсовый шутер, на котором она построена, подходит под эти нужды самым наилучшим образом. Играя в «Medal of Honor» образца 2010 года мы не услышим животрепещущих диалогов, которым самое место лишь в голливудских сценариях, и не увидим персонажей, которым место в драмкружке, а не на поле боя. Здесь развернется реальная военная драма, где главные роли исполняют настоящие мастера своей профессии. И играешь в «Medal of Honor» не потому, что хочется увидеть очередной каскад красочных взрывов, который приведет к очередному диалогу о вечном, а чтобы посмотреть, как простые смертные с честью выходят из весьма непростых ситуаций, в которых они оказываются благодаря профессиональной необходимости.

В моменты, когда перестрелки с группами террористов вот-вот начнут наскучивать, разработчики умудряются быстро и качественно набрать темп, поднять в игроках уровень адреналина и хорошенько встряхнуть. Именно в такие моменты понимаешь, что режим «ползком» придуман вовсе не для галочки, а, как и в настоящем бою, может спасти вас от пулеметной очереди или выстрела снайпера. Впрочем, и безудержной гонкой по вертикали игроков тоже мучить не будут, во время самых тяжелых и затяжных боев всегда можно положиться на верных боевых товарищей, которые помогут найти выход из, казалось бы, безвыходного положения. В целом сюжетные моменты и повороты скорее напоминают отечественные военные сериалы, нежели голливудские боевики со Сталлоне или Шварценеггером в главной роли. Конечно, не обходится без сюрпризов. Вот выбежавший из-за укрытия гранатометчик падает от полученной пули и делает предсмертный выстрел, пробивая крышу, где стоят главные герои, которые всем скопом падают на этаж ниже. Или связанный и замученный заложник оказывается заминирован, и лишь благодаря мгновенной реакции один из членов отряда успевает спасти своих товарищей, выпнув стул с сидящей на ней «бомбой» на балкон. Подобные моменты не единичны, и в этом чувствуется не



просто фантазия разработчиков, а жизненный опыт настоящих профессионалов, которые сталкивались с этим вживую.

Сразу ясно, что за разработку игры взялись не новички – всё, начиная с освещения и заканчивая дизайном уровней, сделано с любовью и старанием. Невооружённым взглядом видно, когда ситуация накалена до предела, когда идут серьезные боевые действия, а когда лучше особо не шуметь, чтобы не поднять тревогу. Атмосфера игры настолько пропитана духом происходящих событий, что поневоле переживаешь их лично. Особое внимание уделено озвучиванию игры: выстрелы, взрывы и ломающиеся ограждения сопровождены потрясающей звукооператорской работой. Порой даже невольно вздрагиваешь от внезапной автоматной очереди.

Что касается многопользовательской игры, то, несмотря на то, что создана она руками Dice, небезызвестного разработчика серии «Battlefield», сетевая составляющая «Medal of Honor» ближе скорее к своему ближайшему конкуренту «Call Of Duty»: динамичность, простота в управлении, схватки на небольших картах. Но не стоит махать на неё рукой, наивно полагая, что это плагиат. Наоборот, переняв лучшие черты «Modern Warfare», игра приобрела свой особенный стиль. Здесь всё зависит только от скорости, меткости и реакции без сложных расчётов и заумной тактики.

В сетевом режиме представлено на выбор три различных класса, а именно стрелок, специалист и снайпер. Каждый из них несет при себе набор соответствующего вооружения. Кстати, такое жесткое распределение классов всегда было свойственно играм серии «Battlefield». Первый имеет при себе штурмовую винтовку с подствольным гранатомётом, спецы щеголяют укороченными стволами и гранатомётами, ну а снайперам, понятное дело, достались снайперские винтовки и заряд пластида. Для кого к сожалению, а для кого и к счастью, здесь нельзя подобрать вместо пистолета, представляющего собой дополнительное оружие, вторую винтовку, выпавшую из рук умирающего бойца. Таким способом можно лишь поменять основное оружие, что автоматически влечет за собой и смену класса, соответственно подобранному вооружению. На мой взгляд, грустить по этому поводу глупо, так как все классы очень легко усваиваются и если вам, к примеру, надоело играть за мужика с «оптическим глазом», переход к М-кам или Калашам не будет для вас болезненным.

В свою очередь и сами классы не ограничены жесткими рамками, а позволяют определять свой стиль игры. Реализовано это путем выбора четырех опций вашего снаряжения. Прежде всего, предстоит решить, с каким оружием вы ринетесь в бой. Первоначально выбор есть только у снайпера, который волен взять либо скорострельную винтовку с коллиматорным прицелом, либо весьма убойную с мощной оптикой и ручной перезарядкой. Однако, с получением более высокого уровня (каждый класс приходится «качать» по отдельности) появится возможность поменять «ствол» на более подходящий. У стрелков, например, появится пулемет, а спецам предстоит непростой выбор между пистолетами-пулеметами и дробовиками. В качестве второй опции выступает собственно прицел, а уж с чем вам удобнее – с классической мушкой, коллиматорным или оптическим прицелом – решайте сами. Третья опция более интересна, ибо здесь

●>> 8 стр.





7 стр. <<●

предстоит оснастить ствол своего оружия, а выбрать между глушителем или, скажем, целеуказателем иногда бывает весьма сложно. Последняя опция – боезапас. Определяетесь, что для вас лучше – дополнительный магазин или повышенная проникающая способность пули – и в бой!

Сражаться предстоит в четырех боевых режимах. Три из них всем хорошо известны, в них нужно отвоевывать контрольные точки, уничтожать или защищать радиопередатчики, в зависимости от стороны, за которую будете сражаться, или выступать «стенка на стенку», где побеждают сильнейшие. Четвертый наиболее интересен – это, грубо говоря, коктейль из предыдущих режимов, собранных в спецоперацию. Нечто подобное уже было в «Battlefield», где игрокам приходилось поочередно захватывать позицию за позицией, уничтожая по ходу дела важные объекты. В режиме спецопераций можно использовать боевую технику, а именно легкие танки, с помощью которых нападающие штурмуют оборонительные позиции врага.

По моим ощущениям, несмотря на серьезность происходящих в игре событий, разработчики сделали всё, чтобы игра оказалась подобна автомату Калашникова, основная особенность которого заключается в простоте и надёжности. Так и «Medal of Honor» стала простым и надёжным развлечением, способным увлечь игрока на несколько часов одиночной игры и окончательно привязать к себе интересным и динамичным сетевым режимом.

Денис Кучин

Юмор

В одной MMORPG перед переходом на очередной ярус данжа:
ххх: передохнем
ууу: это прогноз или тебе было влом до ё тянуться?

Сообщение на форуме: «Блин, кот пытается грызть мой провод! Сейчас его ударит либо током, либо мною...»

Из переписки клиента со службой технической поддержки:
– Привет! Верните, пожалуйста, мой аккаунт. Я его не удалял, это сделала моя девушка!
– Здравствуйте. Нужны доказательства.
– Предоставил их Вам в ICQ.
– Все вернули.
– Спасибо, я тоже все исправил.
– Что вы могли исправить?
– Бросил девушку.

– Кто во что играет?
– Лично я в волейбол.
– Имею в виду по сетке.
– Ну, вообще-то в волейбол без сетки играть сложновато...



Вас расстраивает, что ребёнок проводит целый день за компьютером? Вас беспокоит разрушительное влияние окружения на ребёнка? Вас волнует будущее вашего ребёнка? Новопассит! И отвалите от ребенка!

По мотивам сайта www.bash.org.ru




МАЛЬЧИШНИК В НЬЮ ВЕГАСЕ

Название: Fallout: New Vegas
Жанр: постапокалиптическая RPG от первого/третьего лица
Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: Bethesda Softworks (в России – 1С-СофтКлаб)
Минимальные системные требования: Intel Pentium D / AMD Athlon 64 X2; 1 Гб ОЗУ; GeForce 6600GT / Radeon X1300XT со 128 Мб видеопамяти; занимает 7,3 Гб

К созданию Нового Вегаса приложил свою старую волосатую лапу Крис Авеллон, отец сияющего города Нью-Рино из второй части серии. Все так и шло к тому, чтобы реклама кричала о «старом добром фоллауте», возвращении традиции и атмосферы. Дорогие друзья, времена «Fallout 2» ушли. Вернуть их можно только с помощью машины времени. Мы живем во времена «Oblivion» и «S.T.A.L.K.E.R.». Через пару-тройку лет наверняка выйдет еще более реалистичный «Fallout». И кто-нибудь снова вспомнит старое. Давайте жить настоящим. Игра-то хоть и абсолютно не похожа на легенду 90-х, но сама по себе от этого хуже не становится. К тому же старый дух из нее до сих пор еще не выветрился.

Итак, Новый Вегас. Прошли три года после Великой войны и событий предыдущей части игры. Вы – обычный постапокалиптический курьер. Ваше задание – доставить важному боссу (главному злодею) в Новый Вегас игровую фишку. По пути героя почему-то убивают и закапывают, но вы не обращаете внимания на сей незначительный факт и воскресаете. Естественно, не без помощи. Итак, начало сюжетной канве положено. Доставить посылку и выполнить главный квест – не самое сложное. Соль игры в абсолютной свободе. Вы не скованы никакими рамками. И вместо того, чтобы строго следовать сценарию, создаете свой, надолго уходя в мир пустошей...

Игрок может принять сторону одной их трех крупных группировок: Новой Калифорнийской Республики (NKR), рабовладельческого Легиона Цезаря и жителей Нового Вегаса. Эти веселые ребята конфликтуют за контроль над городом и его энергетическим сердцем – Дамбой Гувера. Собственно говоря, именно за нее и развернется финальная битва. Можно еще пройти игру за самого себя. То есть взять да и встать во главе Вегаса. Выбор за вами! В поисках правды вы посетите чахлые деревушки, военные базы и лагеря, и как центр постапокалиптического мира – Новый Вегас – город больших возможностей, легких денег и таких же девушек. А все потому, что только в нем есть электричество. Квесты сыпятся со всех сторон, веселые и грустные, но по-прежнему стебные. Скажем, надо

>> 10 стр.



9 стр. <<●

привести в бордель специального секс-робота. Когда находишь оного, можно задать ему нужную тестовую программу. Или вот еще. На дне озера Мид оказался затонувший довоенный бомбардировщик. Курьеру надо плыть с аквалангом на дно озера, устанавливать надувные понтоны под крылья боевого самолёта и потом с берега дистанционно поднимать его на поверхность. В Вегасе советую испытать удачу, сыграв в блэкджек. Вы можете даже наткнуться на останки Индианы Джонса в холодильнике! А в конце нам расскажут, что произошло дальше со всеми городами и главными персонажами, в лучших традициях первых двух частей «Fallout». Кстати, помимо основных представлено множество мелких фракций: жители деревенек, великие ханы (рейдеры-налётчики), братство стали (технократические фанатики), бомбисты (обособленная военизированная группировка) и прочие.

Главным нововведением стоит, пожалуй, считать появление довольно детализированного рейтинга, касающегося ваших взаимоотношений с внешним миром. От того, как вы себя по-



ведете, будет зависеть сюжет. Ну, типа, одних защитили, другие обозлились. В таком стиле. Ведение диалога стало серьезнее, замысловатее и ветвистее. На плодотворность беседы теперь влияет не только ваше красноречие, но и любые относящиеся к теме разговора навыки. Скажем, взрывчатки.

Путь будет нелегким. Вашему герою разрешено иметь двух помощников. Причем один человек, а другой робот или мутант. Управления ими доведено до ума. У вас будет этакое «колесо напарника», через которое вы сможете оперативно отдавать команды, типа открой снаряжение, держись ближе, прикрывай, давай поговорим.

Возможность поставить игру на паузу и прицельно выстрелить в желаемую часть тела противника (я говорю о V.A.T.S.) никуда не делась. Я уж не говорю о том, что выбор оружия и объектов, на которых его полагается исполь-





зовать, был расширен. Особенность состоит в возможности модернизации и улучшения своего арсенала. Имеется в виду увеличение магазина, скорострельности, добавление оптического прицела. Помимо основных уровней сложности, имеется хардкорный. На нем игра критически приближена к условиям реальной действительности. Вам хочется кушать и спать, тараканоподобные мутанты безапелляционно откусывают вам голову, а патроны чувствительно оттягивают карман.

Чуть не забыл! Музыку к «Fallout: New Vegas», как и к предыдущей части, написал известный композитор Инон Зур. Кроме того, в некоторых местах используются композиции Марка Моргана из первых двух игр сериала. А из старой радиолы порой доносятся бессмертные аккорды «Blue Moon» Фрэнка Синатры. В общем, атмосфера – закачаешься!

Для «Fallout 4» этого слишком мало, а для аддона – слишком много. Он не совершил революцию, но навсегда останется в нашей памяти. Он не станет последним в роду, но подобного уже никогда не повторится. «Fallout: New Vegas» – достойное продолжение культовой компьютерной игры, одного из наиболее известных произведений постапокалиптического жанра. War never changes.

Александр Чарыков

Коды



Нажмите тильду [~] во время игры, чтобы открыть консоль. Введите один из нижеследующих кодов и повторно нажмите тильду:

- ☑ **addspecialpoints X** – добавить спецочки (X – количество);
- ☑ **advlevel** – подняться на один уровень;
- ☑ **player.setlevel X** – установить уровень игрока (X – уровень);
- ☑ **tmm 1** – все маркеры на карте;
- ☑ **player.additem 000000F (количество)** – добавить бутылочных крышек;
- ☑ **SexChange** – сменить пол;
- ☑ **tgm** – бессмертие;
- ☑ **kill** – убить персонаж или существо;
- ☑ **killall** – убить всех;
- ☑ **tcl** – проход сквозь стены;
- ☑ **QQQ** – быстрый выход из игры;
- ☑ **GetQuestCompleted** – выполнить текущее задание;
- ☑ **modpca Y X** – добавить очки S.P.E.C.I.A.L. (Y – вид характеристики, X – количество очков);
- ☑ **modpcs Y X** – добавить очки навыков (Y – вид навыка, X – количество очков);
- ☑ **removefromallfactions** – исключить игрока из всех фракций;
- ☑ **rewardKarma X** – добавить очки кармы (X – количество);
- ☑ **player.setweaponhealthperc 100** – полностью починить текущее оружие;
- ☑ **player.modav carryweight [число]** – установить максимальный переносимый вес;
- ☑ **setgs fmoverunmult [число]** – установить скорость передвижения (по умолчанию 4);
- ☑ **player.srm** – отремонтировать вещь;
- ☑ **movetoqt** – переместиться к маркеру задания;
- ☑ **tfow** – вкл/выкл «туман войны» на локальной карте;
- ☑ **resurrect** – воскресить персонаж или существо;
- ☑ **unlock** – открыть замок или терминал.

Примечание. Иногда, например, в случае с последними двумя кодами, необходимо после первого нажатия тильды щелкнуть мышкой по интересуемому объекту и только затем набирать код.

Работа кодов не гарантируется со всеми версиями игры!



ДЖЕДАЙСКИЕ БАЙКИ

Название: Star Wars. The Force Unleashed 2
Жанр: слэшер от третьего лица
Разработчик: LucasArts / Aspyr
Издатель: LucasArts Entertainment Company (в России – 1С-СофтКлаб)
Системные требования: Intel Core 2 Duo 2.8 GHz / AMD Athlon X2 6000+; 2 Гб ОЗУ; Radeon HD 4800 / GeForce GTX 260 с 512 Мб видеопамяти; занимает 10 Гб

Что такое «Звездные войны», знают, пожалуй, даже пенсионеры. Ну, а любой человек из более молодых поколений, наверняка, сталкивался в своей жизни не только с фильмами Джорджа Лукаса и книгами серии, но и с играми, посвящёнными одной из самых популярных несуществующих (да простят меня фанаты) вселенных. Неудивительно, ведь среди игр с этим названием огромное множество разных жанров и направлений. Каждый сможет найти себе игру по вкусу: стратегия «Empire at War», RPG «Knights of the Old Republic», шутер «Republic Commando». И это далеко не все игры и жанры, на которые покусилась Lucas Arts.

Какой мальчишка не мечтал помахать лазерным мечом, поразить своих врагов вспышками молний, выпущенных из пальцев, или хотя бы бросить в них увесистый ящик одной лишь силой мысли? Пожалуй, каждый, кто хоть раз смотрел «Star Wars». Причем не только мальчишки, но и девчонки, и серьезные взрослые дяди и тёти, даже если они этого не признают. «Star Wars. The Force Unleashed 2» даёт нам такую возможность. Скажу больше. Резвиться в этой игре по-настоящему весело, происходящие вокруг взбунтовавшегося джедая события поражают своим масштабом, а кружение главного героя в вихре сражений напоминает буйство природных стихий во время мирового катаклизма.

Лазерные (а многие скажут, что именно лазерные) мечи, а также применяемые в бою сверхспособности, буквально напрашиваются на слэшер. Поэтому именно в данном жанре игра развернулась не на шутку. Например, серия «Jedi Knights» включает в себя полдюжины официальных игр и ещё пару десятков неофициальных модов. Но времена меняются, потребности игроков растут, им нужна и отличная графика, и увлекательная сюжетная линия, и даже реалистичная физика (конечно, чтобы она не мешала, а правдиво подчеркивала срывающиеся с кончиков пальцев молнии и взметающиеся в воздух силой мысли части интерьера). Естественно, игра 2003 года уже не способна соответствовать этим требованиям, пришла пора для серии «Force Unleashed».

«The Force Unleashed» за номером один порадовала игроков всеми тремя составляющими добротной игры: интересный сюжет с переживаниями и драмой, красивая графи-

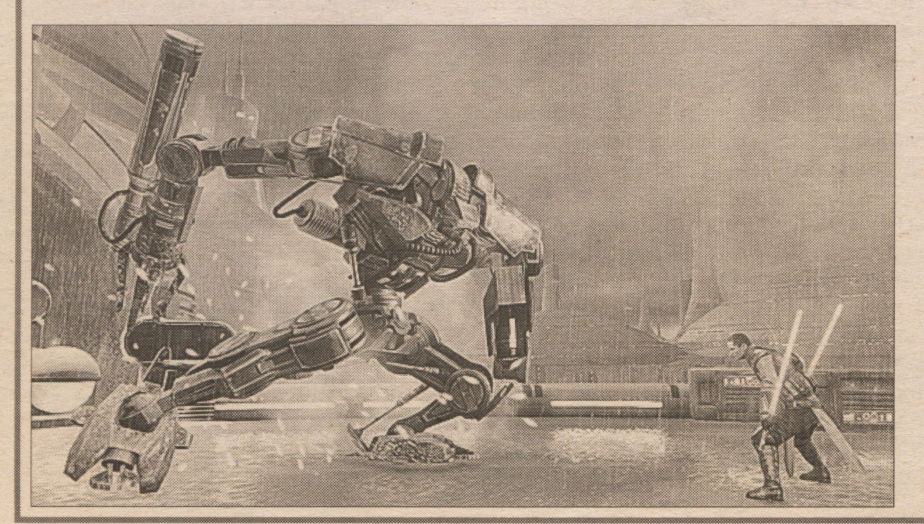




ка и великолепная физика с использованием Euphoria и DMM. Euphoria – это физический движок, созданный для анимации тел ваших врагов. Если кто не встречался с этим движком ранее («Grand Theft Auto IV» заработала одобрительные оценки критиков в том числе и благодаря ему), то поясню, что он позволяет передавать анимацию людей, просчитывая ее в режиме реального времени с учётом наличия у оных скелета и мышц, а не просто являясь заскриптованным набором движений (при этом не забывая о реалистичной физике). Это означает, что каждое движение или жест, даже при одинаковых условиях, с одной стороны, будет неповторимым, а с другой – абсолютно естественным. Что касается DMM, то этот механизм предназначен для расчёта молекулярных частиц игровых объектов. То есть каждый ящик, стеклянная перегородка или космические истребители будут крушиться на мелкие части с максимальной степенью достоверности.

Сюжет, одобренный самим Джорджем Лукасом, оказался по-настоящему оригинальным и вместе с тем серьезным, драматичным. С него, можно сказать, начинается строительство «моста» между новой и старой кино-трилогиями, здесь множество откровений и пояснений к событиям, которые описаны в фильме. Всем, кто хочет узнать, чем же занимался Дарт Вейдер, ситх с черным котелком на голове и тяжелым дыханием, всё это длительное время, настоятельно рекомендуется. Кому интересно узнать, кто же всё-таки зародил силы сопротивления и кто носит грозное имя Старкиллер. Наконец, тем, кому интересно наблюдать за хитроумными заговорами, творимыми в «далёкой-далёкой галактике». Вам просто необходимо ознакомиться с «The Force Unleashed», как первой, так и второй. Всем остальным заскучать тоже не придется, ведь даже под давлением сюжета и немалой ролевой части, игра остаётся превосходным слэшером.

Почему я так много уделяю внимания первой части, спросите вы? Да потому что вторая часть – это замечательное продолжение хорошей игры, с серьезной работой над ошибками, профессиональным и трепетным подходом к своему делу. Сюжет приподнимает завесу тайны, рассказывая ещё о паре лет событий между третьей и четвертой частью фильма. Играть стало интереснее, были доработаны и расширены комбоприёмы, добавлены новые способности, второй меч и пространство, где мы всё это смогли бы применить. Нам по-прежнему предлагают раскачать свои способности, научиться комбинировать их в бою и выбрать кристаллы для каждого из своих мечей (влияет на цвет клинка, если кто не знает). По сравнению с первой частью количество боссов уменьшили, но каждого из них усложнили (чего стоит один Гораг с его поистине титаническими размерами), так что сражения с ними теперь занимают значительно больше времени.



Во второй части игры нам предстоит играть за клона Галена Марека, он же Старкиллер (оригинал, напомню, при выборе светлой стороны, от которой отталкиваются продюсеры, героически пал в конце первой части). Так как планы Дарта Вейдера – подчинить себе силу Старкиллера и с её помощью управлять Вселенной – не увенчались успехом, он решил возродить своего бывшего ученика, чтобы попытаться вновь. Однако в ходе своей работы он столкнулся с серьезными проблемами. Практически всех клонов Дарту пришлось убить, потому что они отказывались подчиняться его воле. Тем не менее, один из них оказал сопротивление и сбежал (за него-то нам и предстоит играть). Взбунтовавшийся клон обладает огромной силой и представляет серьёзную угрозу для бывшего учителя. О его злоключениях нам и поведает «The Force Unleashed 2», единственным недостатком которой является то, что заканчивается она на самом интересном месте. И даже если кому-то неинтересно будет узнать, спасёт ли главный герой свою любимую или сойдёт с ума, как его предшественники, то порубать в капусту толпы имперских штурмовиков и дроидов, думаю, никто не откажется.

Денис Кучин





Компания Razer представила очередной манипулятор для массовых многопользовательских онлайн-игр – клавиатуру Razer Anansi, которая, как и остальные продукты компании для MMO игр, поддерживает макросы, оснащена множеством программируемых клавиш и прочими «вкусностями», позволяющими увеличить ее функциональность в играх.



В клавиатуре Razer Anansi присутствуют 5 дополнительных игровых клавиш для макросов слева от основного кнопочного блока. С их помощью можно выполнять различные действия – в зависимости от внесенной программы. Также устройство оснащено семью модификаторами (под пробелом, для нажатия большим пальцем), благодаря которым можно в семь раз увеличить количество доступных команд. Стоит отметить тот факт, что все клавиши клавиатуры являются программируемыми, на них можно «повесить» выполнение различных функций. Имеется возможность создания до 20 профилей клавиатуры под отдельные игры и переключения между ними при помощи одной клавиши.

Кроме прочего, в Anansi реализована подсветка из 16 миллионов цветов на выбор. Размеры клавиатуры составляют 515x190x22 мм. Поддерживаемые операционные системы – Windows и Mac OS X. Подключается Razer Anansi через интерфейс USB. Ожидается, что новинка станет доступной в декабре текущего года по цене в 100 долларов/евро (на русском сайте Razer указана цена в 4590 рублей).

Компания Advanced Micro Devices официально представила первые модели в своем новом семействе графических карт AMD Radeon HD 6000, являющих собой второе поколение фирменных решений с поддержкой набора программных библиотек DirectX 11.

Новинки под названием AMD Radeon HD 6870 и Radeon HD 6850 построены на базе 40 нм чипа Barts (в различных модификациях) и используют усовершенствованную по сравнению с предыдущим поколением графическую архитектуру, благодаря чему, к примеру, улучшилась их производительность в режиме тесселяции. Не случайно сама AMD в своем пресс-релизе называет их «совершенными видеокартами» для геймеров.

В новых моделях появились и новые функции, позволяющие повысить качество получаемого изображения, скажем, морфологический антиалиасинг. А благодаря фирменной технологии ATI Eyefinity ускорители AMD способны одновременно работать с несколькими мониторами, подключаемыми через интерфейсы DVI, HDMI 1.4a и DisplayPort 1.2.



Младшая из двух представленных новинок AMD Radeon HD 6850 стоит $179 и обладает двухслотовой системой охлаждения и дополнительным 6-контактным силовым разъемом PCIe. В ее характеристики также входят 960 потоковых процессоров, 48 текстурных блоков, 1 Гб памяти GDDR5 с 256-битным интерфейсом и поддержка технологий UVD 3, HD3D и режима CrossFireX.

В систему интерфейсов AMD Radeon HD 6850 входят разъемы HDMI, Dual-link DVI и DisplayPort (поддерживается одновременное подключение до шести мониторов), а тактовые частоты видеокарты равняются 775 и 1000 МГц для GPU и памяти соответственно (эффективная частота памяти составляет 4000 МГц). Максимальный показатель TDP графического акселератора составляет 127 ватт.

Что касается старшей модели AMD Radeon HD 6870, то по рекомендованной цене $239 ее обладатель может рассчитывать на 1120 потоковых процессоров, 56 текстурных блоков, пару 6-контактных силовых разъемов PCIe и TDP в 151 ватт. Тактовые частоты GPU и памяти на уровне 900 и 1050 МГц (эффективная частота памяти 4200 МГц), прочие же спецификации в целом совпадают с младшей моделью AMD Radeon HD 6850.

Компания Antec анонсировала корпус LanBoy Air. Полностью модульный дизайн позволяет гибко настраивать корпус под потребности как геймеров и моддеров, так и обычных пользователей.

В корпусе LanBoy Air вместо обычных панелей используется сетка, что позволяет обеспечивать хорошую вентиляцию. В комплект входит пять 120 мм вентиляторов с голубой подсветкой (два для передней панели и три двухскоростных TwoCool для размещения на боковой или задней стенке). Всего в корпус можно установить до пятнадцати вентиляторов. Расположение кулеров специально продумано таким образом, чтобы создавать прохладный воздушный поток, обдувая видеокарты и жесткие диски и при этом выводя теплый воздух через перфорированные панели модулей корпуса.

Внутреннее устройство LanBoy Air полностью разборное и может вместить до 11 устройств, в том числе шесть в отсеках 3,5", три в 5,25" отсеках и два SSD в 2,5". Для крепления устройств в 3,5" отсеках используется фирменная система AirMount, которая снижает вибрацию при работе жестких дисков и позволяет легко их закреплять. Кстати, 3,5" и 5,25" отсеки можно закреплять в трех положениях: прямо, левой или правой стороной в передней стенке.

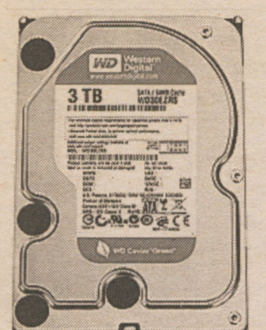
На пластине для крепления материнской платы уже сделан вырез для задней крепежной пластины процессорного кулера. Шасси для блока питания закреплено на задней стенке корпуса. Обе эти части легко снимаются для установки комплектующих и так же легко ставятся обратно, что удовлетворяет высоким требованиям как простых пользователей, так и профессиональных сборщиков.

LanBoy Air располагает достаточным пространством для того, чтобы в него можно было установить видеокарту длиной более 380 мм. Кроме того, у корпуса есть ручки для переноски, место под шесть слотов расширения на материнской плате, три USB порта, в том числе один USB 3.0, а также удобный ящичек для хранения болтов. Корпус уже доступен для заказа у дистрибьюторов по рекомендованной цене $219,95.

Компания Western Digital официально объявила о начале поставок двух новейших внутренних винчестеров серии Caviar Green, чья емкость составляет 2,5 Тб и 3 Тб.

Новинки от Western Digital выполнены в стандартном форм-факторе 3,5 дюйма. Конструктивно моде-





ли состоят из нескольких магнитных пластин емкостью по 750 Гб. Эти HDD используют фирменную технологию форматирования Advanced Format, позволяющую более рационально использовать пространство жесткого диска, в результате чего и удалось достичь столь огромных показателей вместительности.

Помимо прочего, в комплекте с каждой из новых моделей серии Caviar Green поставляется специальный PCIe x1 контроллер, дающий возможность операционным системам корректно распознавать и использовать накопители с такой большой емкостью. Внутренние винчестеры WD на 2,5 Тб и 3 Тб оснащены интерфейсом подключения SATA 3.0 Gbps, буферной памятью в объеме 64 Мб и технологией GreenPower, снижающей энергопотребление. Все HDD снабжены трехлетней гарантией, а их рекомендованная стоимость составляет $189 и $239 соответственно.



Преимущества E Ink экранов, в том числе малое энергопотребление и читаемость отображаемой информации на ярком свете, как оказалось, могут оказаться полезными не только в устройствах для чтения электронной литературы.



К примеру, довольно известный в Соединенных Штатах часовой бренд Phosphor объявил о выпуске наручных электронных часов, в которых используется дисплей на основе E Ink технологии. Новинка выполнена в корпусе толщиной всего 9,3 мм, специально изогнутом с целью максимально удобного ношения на запястье.

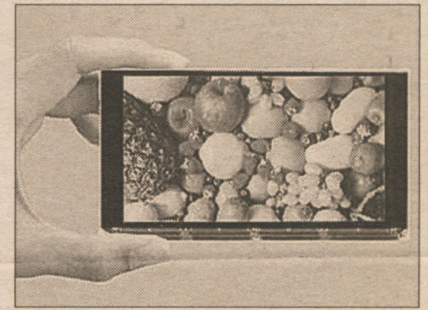
Интересной особенностью новых часов является поддержка ими функции мирового времени с 24 временными зонами. Причем, время двух из этих зон может отображаться на экране одновременно. А сегментный E Ink SURF дисплей обладает достаточной прочностью и высокой энергоэффективностью, что помогает устройству работать дольше. Стоимость оригинальных наручных часов составляет от $150 до $195 в зависимости от типа и идущего в комплекте браслета (полиуретановый, кожаный либо из нержавеющей стали).

Компания Fujitsu продемонстрировала концепт мобильного устройства, которое оборудовано сразу двумя емкостными сенсорными экранами с разрешением 960x480 пикселей. Их можно поворачивать в различных направлениях, располагая либо оба вертикально, либо оба горизонтально, либо один вертикально, а другой — горизонтально.



Интерфейс данного концепта разработан компанией TAT. Он специально рассчитан на управление, осуществляемое сразу с двух тачскринов. Например, интересна следующая возможность: чтобы поделиться фотографиями с друзьями из списка контактов, необходимо просто перетянуть снимки из галереи с нижнего экрана к контакту из списка на верхнем.

Компания Ortustech, являющаяся совместным предприятием Casio и Toppan Printing, созданным для проведения передовых разработок в области малых и средних дисплеев, представила «самый маленький в мире» Full HD-экран с диагональю 4,8".



Панель произведена по патентованной технологии HAST (Hyper Amorphous Silicon TFT) и способна отображать картинку с разрешением 1920x1080 пикселей. Чтобы достигнуть такого впечатляющего показателя, разработчикам пришлось увеличить «плотность населения пикселей» до 458 на дюйм. Для сравнения, экран Retina смартфона iPhone 4 обеспечивает 326 пикселей на дюйм.

Среди прочих характеристик панели стоит отметить 160-градусный угол обзора и количество воспроизводимых цветов – 16 миллионов. Безусловно, со временем новинка найдет свое место в мобильной технике и HDTV-оборудовании, однако конкретных сроков компания пока не называет.

По материалам сайта www.ferra.ru



Об издании

Игровой стандарт ПК
- Учредитель: ООО «Игровой стандарт»
- Адрес учредителя: Екатеринбург, ул. Малышева, 16, оф. 506
- Газета зарегистрирована Управлением Федеральной службы по надзору в сфере массовых коммуникаций, связи и охраны культурного наследия по Свердловской области
- Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС66-1688Р от 5 мая 2008 г.
- Адрес издательства и редакции: 620014, Екатеринбург, ул. Малышева, 16, оф. 506
- Главный редактор: Якушев А.В.
- **Телефон: (343) 219-12-48**
- **E-mail: gspc@ru66.ru**
- Газета выходит раз в месяц
- Подписано в печать 08.11.2010 г.: по графику – 19.00, фактически – 19.00
- Объем: 2 п.л.
- Тираж: 3000 экз.
- Отпечатано в ООО «Корпорация типографий «Циркон», г. Реж, ул. Ломоносова, 6
- Распространяется бесплатно
- Зак. № 65267.

